



IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : LU
Application No. : 10/733,315
Filed : December 12, 2003
Title : PSYCHOLOGICAL WAR ATTACK/DEFENSE
CHESS GAME STRUCTURE
Group Art Unit : 3713
Examiner : Unassigned
Docket No. : BHT/3101-207

Honorable Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Sir:

TRANSMITTAL COVER SHEET

Transmitted herewith for filing are the following:

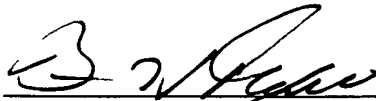
1. **CLAIM TO PRIORITY UNDER 35 U.S.C. § 119**, along with
certified copy of **Chinese Application**
No. 02288270.7, filed December 12, 2002.

The Commissioner is hereby authorized to charge any fees which may be
required for the filing of this document to **Deposit Account No. 501874.**

Respectfully submitted,

Date: April 9, 2004

By:


Bruce H. Troxell
Reg. No. 26,592

TROXELL LAW OFFICE PLLC
5205 Leesburg Pike, Suite 1404
Falls Church, Virginia 22041
Telephone: (703) 575-2711
Telefax: (703) 575-2707

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE



Applicant : LU
Application No. : 10/733,315
Filed : December 12, 2003
Title : PSYCHOLOGICAL WAR ATTACK/DEFENSE
CHESS GAME STRUCTURE
Group Art Unit : 3713
Examiner : Unassigned
Docket No. : BHT/3101-207

Honorable Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

CLAIM TO PRIORITY UNDER 35 U.S.C. § 119

Sir:

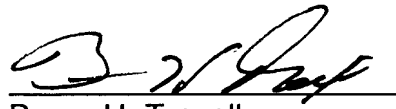
Pursuant to the provisions of 35 U.S.C. § 119 and 37 C.F.R. § 1.55, Applicant hereby claims priority from Chinese Patent Application No. 02288270.7, filed on December 12, 2002. A certified copy of this application is enclosed.

Acknowledgment of the receipt of the claim to priority, along with the certified copy of the priority document is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Date: April 9, 2004

By:


Bruce H. Troxell
Reg. No. 26,592

TROXELL LAW OFFICE PLLC
5205 Leesburg Pike, Suite 1404
Falls Church, Virginia 22041
Telephone: (703) 575-2711
Telefax: (703) 575-2707

10/733,315
W

证 明

本证明之附件是向本局提交的下列专利申请副本

申 请 日： 2002 12 12

申 请 号： 02 2 88270.7

申 请 类 别： 实用新型

发明创造名称： 心战攻防牌的结构改进

申 请 人： 吕豪文

发明人或设计人： 吕豪文

中华人民共和国
国家知识产权局局长

王 景 川

2003 年 12 月 30 日

权利要求书

1. 一种心战攻防牌的玩具结构，其包括有本体、抽屉牌盘、攻牌、守牌、王牌等所构成；其特征在于：本体上方设有复数可供攻牌或王牌置入的通道，并在通道两端端面设有供守牌嵌设的槽缘，本体下方两侧横向设有抽屉牌盘，其为供置放前述各牌种而具设有凹槽的牌盘，复数通道的两端末下方设有落置空间。
2. 如权利要求 1 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：攻牌及王牌是为圆柱状。
3. 如权利要求 1 或 2 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：王牌尾端设有色片。
4. 如权利要求 1 或 2 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：王牌尾端设有字体。
5. 如权利要求 1 或 2 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：守牌是为薄片状。
6. 如权利要求 1 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：本体的通道具有足以容置三枚攻牌的长度。
7. 如权利要求 1 或 2 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：本体的落置空间恰可容许对方攻牌或王牌在进攻时受推而自动掉落定位，且在掉落时令尾端朝上。
8. 如权利要求 1 或 2 所述的心战攻防牌的结构改进，其特征在于：抽屉牌盘下沿为内凹向上凸弧状。

说明书

心战攻防牌的结构改进

技术背景

一种心战攻防牌的结构改进，其是一种以心战攻防的娱乐玩具，特别是指一种在多变空间内实现娱乐游戏牌玩具。

已有技术

一般常见的如象棋、围棋、跳棋、西洋棋等的娱乐玩具，多数为平面式，换言之，即在纸盘上作移位行走，以达娱乐玩耍的目的，然而此种玩具使用上若有人触碰或风吹起，即会发生与原先排置不同，造成须重新再来，这些玩具为平面式，本身规则复杂，不易学，此种缺点，长久以来，一直是为消费者所困扰的。因此，是否能提供一种确具功效增进，且具刺激性及趣味性的游戏玩具，是为本实用新型的创作动机所在。

有鉴于常用品的缺点，本发明人设计提供玩耍娱乐游戏牌经验，努力研究创新一种具多变空间，使达到益智趣味的玩具构造。

发明内容

本实用新型旨在提供一种心战攻防牌的结构改进，因构造形成的游戏规则易学，一般有学习记忆力的儿童以上不分年龄人人会玩，藉游戏规则巧思策略，能突破对方防线将王牌进攻到对方的落置空间。而决定输赢的新颖玩具构造，其结构简单，制造成本低廉，这是本发明人的发明目的。

为达上述目的，本实用新型在本体下方设有抽屉牌盘供牌种摆放，抽屉牌盘下沿为内凹向上凸弧把手空间，为方便拉开、关闭使用，平时则为保存各式牌种用。当对玩具，只要拉出抽屉，即可充当底部牌盘。又本体上则设有复数供攻牌及王牌置入的通道，并在其端面两侧分别设有供守牌嵌设的半弧形槽缘，而通道与抽屉之间，亦即通道端面下方，则设有落置空间，为对方进攻过来乙方的牌种自动掉落定位空间，至于攻牌是呈圆柱状，王牌前端与攻牌前端，形状完全相同，仅在尾端以圆形色片或阿拉伯数字区分，而守牌则为圆形薄片状。

附图说明

至于本实用新型的详细构造、应用原理、作用与功效，请配合下列图示及图



号做进一步说明如下:

图 1 为本实用新型的立体分解图;

图 2 为本实用新型的立体组合图;

图 3 为本实用新型的正视图;

图 4 为本实用新型使用时置入各种牌的实施例立体图。

图式中元件编号与名称对照说明

1.....本体	11.....通道
111.....半弧形槽缘	1111.....落置空间
2.....牌盘	23.....容置攻牌及王牌空间
25.....容置守牌之空间	26.....留置空间
27.....把手空间	3.....攻牌
4.....王牌	41.....圆形色片
5.....守牌	

具体实施例

请参阅图 1、图 2、图 3 所示, 本实用新型主要包括有本体 1、抽屉牌盘 2、攻牌 3、王牌 4、守牌 5 等所构成; 其中, 攻牌 3 呈圆柱状、王牌 4 亦呈圆柱状, 其前端与攻牌 3 相同, 且尾端设有色片 41 或文字或数字等字体, 而守牌 5 则呈圆形薄片状; 本体 1 的上方设有复数通道 11, 于复数通道 11 接近两端处出口, 分别设有供薄片状守牌 5 嵌设的半弧形槽缘 111, 通道两端出口下方设有落置空间 1111, 且本体下方两端各设一横向抽屉牌盘 2, 牌盘 2 的上方分别设有一容置攻牌 3 及王牌 4 的空间 23, 及容置守牌 5 的空间 25, 及预留游戏进行中, 对手攻牌攻进时的留置空间 26, 抽屉牌盘 2 下沿为内凹向上凸弧把手空间 27, 为方便抽屉牌盘 2 拉出与关闭使用。

请参阅图 4 所示, 是本实用新型使用时置入各种牌的实施例立体图, 其中, 本体 1 的通道 11 长度, 为三枚攻牌 3 的距离, 而本体 1 下方的抽屉牌盘 2 由于设有凹槽留置空间 23、25, 故可以将攻、王、守牌 3、4、5 平稳包覆置放其内, 当抽屉牌盘拉开时, 为备战状况, 亦即游戏准备开始, 当抽屉牌盘推回与本体 1 密合时, 为收藏时状况。本实用新型结构使用的玩法可为四孔、五孔、六孔、七孔、九孔及十孔玩法等多种, 其玩法如下, 仅列举四、六、十孔之玩法解释, 并

请同时参照图 2、图 3、图 4 所示：

（一）四孔玩法：

1. 每边拥有一枚王牌 4，一枚守牌 5，及八枚攻牌 3。
2. 首先将王牌 4 及三枚攻牌 3 放在四个孔道 11 里，完成备战状况。
3. 每一边每一次仅能选择进攻或防守，或换防的一次机会。
4. 当看到对方的攻牌 3 过来时（有可能是王牌 4），此时可用守牌阻挡，相对的，也失去一次进攻机会。
5. 当看到对方的攻牌 3 再度过来时（有可能是王牌 4），因守牌 5 有限，且已守住其他孔道 11，此时可以选择换防，但是必须预计其他孔道 11，不是对方王牌 4，否则被攻进王牌 4，即为输家。
6. 对方攻进的任何一枚攻牌 3，均需摆放于留置空间 26 内，如乙方的王牌 4 或攻牌 3 被推回时，均可持续使用，当攻牌 3 用尽时，尚未分出胜负，以攻牌 3 先用尽的一方，为赢家。

（二）六孔玩法：

1. 每一边拥有两枚或一枚王牌 4，加上两枚或一枚守牌 5，再加上十枚攻牌 3，以上四种状况，可以与对手协调决定。
2. —6 同前述四孔玩法。

（三）十孔玩法

1. 每一边拥有一枚或两枚或三枚王牌 4，加上一枚或两枚或三枚守牌 5，再加上十五枚攻牌 3，以上九种状况，可以与对手协调决定。
2. —6 同前述四孔玩法。

游戏时，因藉本实用新型是为一种预测性的智慧、机率斗志性游戏，故为缓慢之玩法，当不致产生过度激烈情况，且当对方的攻牌 3 推挤出乙方通道 11 后，恰可掉于落置空间 1111 内，且尾端朝上，亦立即得知为王牌或攻牌，如为王牌，乙方即为输家。当游戏完毕时，将攻牌 3、王牌 4、守牌 5 摆回于容置空间 23、25 内，而将容置空间 26 内的对方攻牌，摆回对方抽屉棋盘容置空间 23 内，再依抽屉棋盘 2 下沿内凹向上凸弧空间 27 推回本体下方原位，即完成密合收藏状况。使用与收藏方式，简便合理，诚为一极理想的玩具构造。

综上所述，本实用新型的心战攻防的结构改进，完成将常用品缺点改进，并

具功效增进，其不仅极富趣味性、不致过度激烈耗力的刺激性，更富益智性，且结构简单，操作玩耍容易，适合各年龄层使用，且收藏整理时轻松容易方便，干净又整齐，抽屉牌盘及本体间结构运用完整，不浪费空间等优点。本发明人通过如上技术结构的变化，达到了本发明人的发明目的。

说明书附图

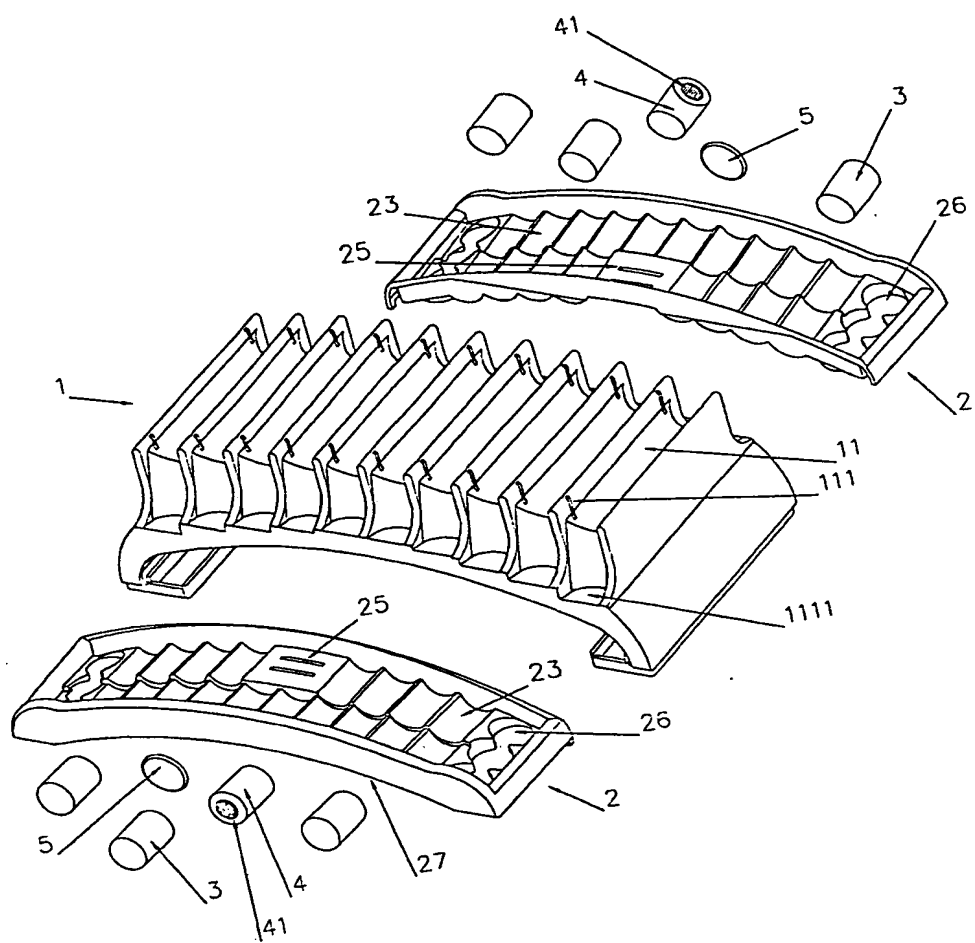


图 1

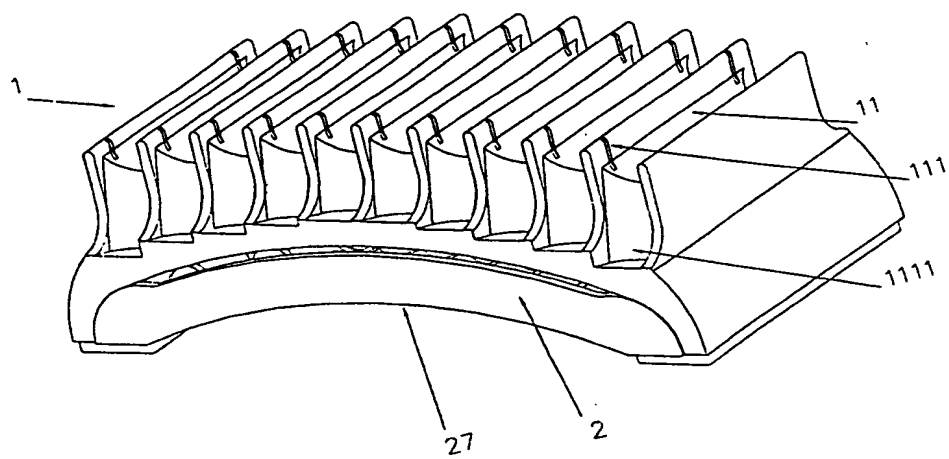


图 2

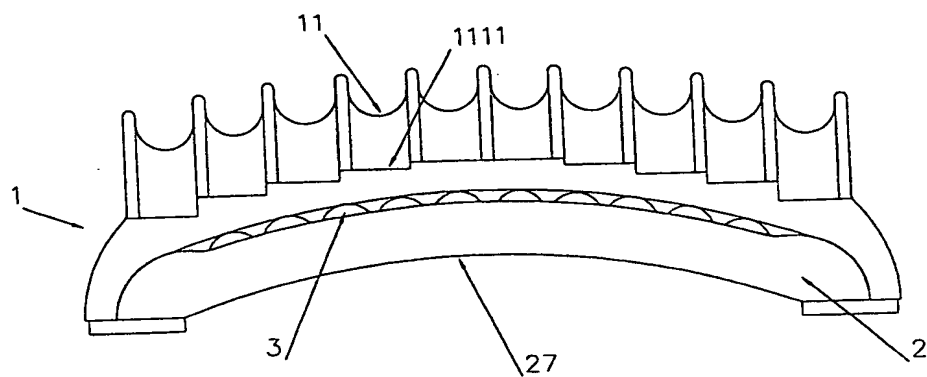


图 3

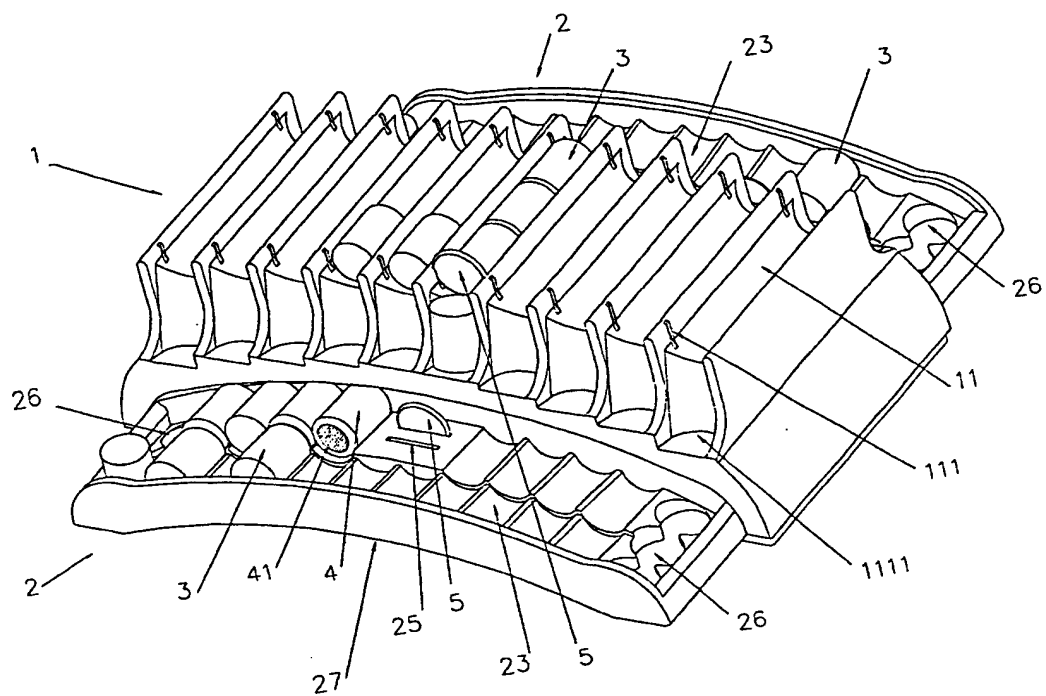


图 4